

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data suatu permasalahan yang akan dipecahkan melalui cara tertentu yang sesuai dengan prosedur penelitiannya. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2013, hlm. 3) bahwa: "Metode penelitian secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu."

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Metode ini digunakan atas pertimbangan bahwa penelitian eksperimen semu yaitu metode yang menuntut satu kali perlakuan dimana guru bermaksud mengujikan media dalam proses pembelajaran Qusi-Eksperimen (eksperimen semu). Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk melihat apakah ada hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang diteliti. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui sebab akibat dari suatu perlakuan (treatment).

#### **B. Lokasi, Populasi dan Sampel**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan penulis di SDN 201 Sukaluyu. Alasan utama pemilihan lokasi di SDN 201 Sukaluyu di dasarkan atas permasalahan di sekolah tersebut sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh penulis dan lokasi yang cukup dekat dengan tempat tinggal penulis, sehingga mempermudah jarak ke tempat penelitian.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dimaksud untuk memperkuat serta memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Subjek yang digunakan penelitian ini adalah siswa kelas V yang mengikuti proses pembelajaran permainan sepak takraw sebagai kelas eksperimen.

### a) Populasi

Populasi adalah seluruh obyek yang akan diteliti, sebagaimana yang dikemukakan Sugiyono (2014, hlm. 117) bahwa : “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Oleh karena itu perlu ditetapkan secara akurat, sebab data yang terkumpul akan di olah dan di analisis kemudian kesimpulannya digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah siswa kelas V SDN 201 Sukaluyu yang mengikuti proses pembelajaran permainan sepak takraw.

### b) Sampel

Penelitian terhadap populasi dengan jumlah yang besar namun terkendala waktu, biaya, dan sebagainya, maka dapat dilakukan pengambilan sampel. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2014, hlm. 118) bahwa :

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik, yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Sehubungan dengan teknik pengambilan sampel Arikunto (2002, hlm. 112) menjelaskan tentang : “Apabila populasinya kurang dari 100 maka lebih baik di ambil semua sehingga merupakan

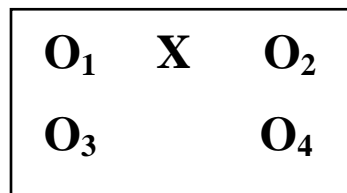
penelitian populasi, sedangkan jika populasinya besar maka di ambil 10% dan 15% atau 20% dan 25% atau lebih.”

Berdasarkan pernyataan tersebut dikarenakan dalam penelitian ini jumlah populasi kurang dari 100 yang merupakan jumlah populasi kecil, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2014, hlm. 124) bahwa : “adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.”

Berdasarkan pendapat tersebut maka sampel yang digunakan adalah siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran permainan sepak takraw di SDN 201 Sukaluyu sebanyak 32 orang siswa.

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *control group design*. Mengenai desain ini Sugiyono (2014, hlm. 112-113) menggambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

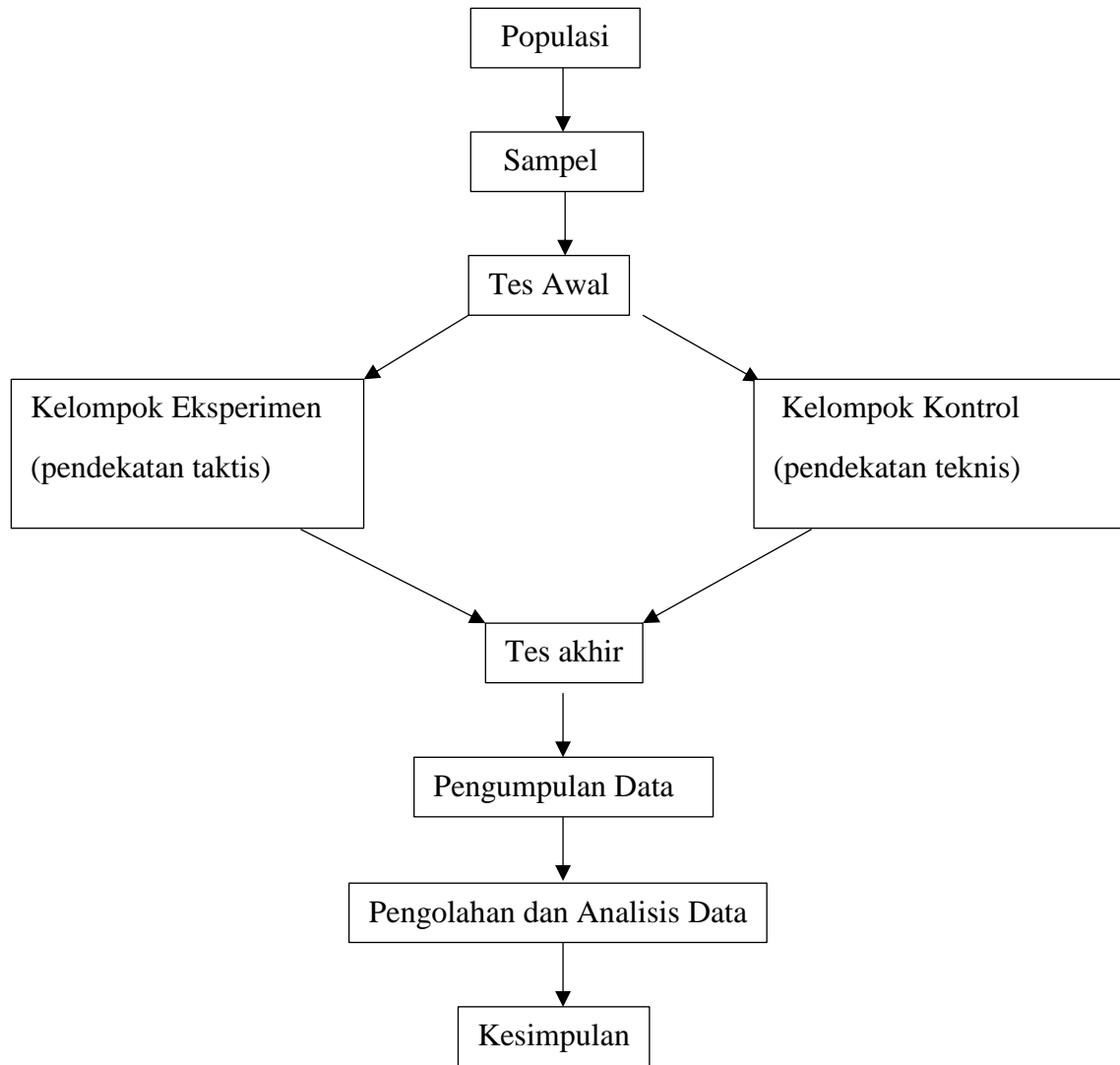
X = Perlakuan / *Treatment*

O<sub>1</sub> & O<sub>3</sub> = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> & O<sub>4</sub> = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Dari desain yang telah dikemukakan di atas, tes dilakukan dua kali O1 dan O3 sebagai tes awal dan sesudah diberikan perlakuan dilakukan O2 dan O4 sebagai tes akhir. kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan pendekatan taktis, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang mengikuti pembelajaran sepak takraw dengan pendekatan teknis. Adapun langkah-langkah

dari rancangan penelitian di atas, akan penulis laksanakan dalam penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.2. Langkah-langkah penelitian

#### D. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian dibutuhkan alat ukur yang disebut instrumen. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan siswa bermain sepak takraw setelah diberikan percobaan pendekatan taktis. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 102) menjelaskan bahwa “instrumen

penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Oleh karena itu peneliti menggunakan observasi dalam mengetahui tentang keterampilan siswa bermain sepak takraw. Melakukan permainan sepak takraw dan teknik dasarnya diamati oleh observer, petunjuk pelaksanaan seperti yang dikemukakan Maulana (2013, hlm. 36). Penilaian didapat dengan memeberikan skor terhadap apa yang dikuasai dalam permainan yaitu teknik dasar bermain sepak takraw adapun yang diamati adalah : sepak mula (service), operan, dan kontrol bola.

**Tabel 3.1**  
**Format Penilaian**

No	Item tes	Tujuan	Petunjuk pelaksanaan	Peralatan
1.	Tes servis	Untuk mengukur keterampilan dalam servis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa melakukan permainan sepak takraw melalui permainan 1 vs 3, target permainan menjatuhkan bola kedaerah lawan yang kosong.</li> <li>- Siswa melakukan servis kelapangan lawan.</li> <li>- Setiap Siswa diberikan kesempatan servis sebanyak 5 kali.</li> </ul>	Lapangan bermain sepak takraw. 5 buah Bola karet, net. Stopwatch Formulir pencatat skor.

**Tabel Lanjutan 3.1**

2.	Tes kontrol bola	Untuk mengukur keterampilan siswa dalam mengontrol bola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswamelakukan permainan sepak takraw melalui permainan 2 vs 4 targetpermainan menjatuhkan bola kedaerah lawan yang kosong.</li> <li>- Bola Dikontroldengan menggunakan sepak sila.</li> <li>- Kontrol bola yang dihitung setinggi dada.</li> <li>- Bola yang jatuh kelantai dapat perhitungan skor pada sepakan kedua dihitung dari awal dan berlaku pada setiap kali bola jatuh sampai waktu yang tersedia habis.</li> </ul>	Sebuah bola karet. Lapangan yang rata. Stopwatch. Pencatat dan Penghitung waktu jumlah Kawalan bola. Pencatat waktu.
----	------------------	---	---	--

**Tabel Lanjutan 3.1**

3.	Tes operan	Untuk mengukur Keterampilan Mengoper bola Dalam bermain Sepak takraw.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa melakukan permainan sepak takraw melalui permainan 3 vs 4, target permainan yaitu menjatuhkan bola ke daerah lawan yang kosong.</li> <li>- Siswa berada Dibatas garis Serang yang Telah ditentukan.</li> <li>- Seorang pelambung bola Melambungkan bola melewati net Dari daerah Lawan.</li> <li>- Operan yang Dilakukan harus Melewati tali Yang direntangkan Dan bola jatuh Dalam daerah Serang lawan</li> </ul>	5 buah bola karet. Tali direntangkan 250 cm dari Lantai. Net takraw. Lapangan bermain Sepak takraw.
----	------------	---	---	--

### E. Teknik Pengumpulan Data

Karena pada prinsipnya melakukan sebuah penelitian adalah erat kaitanya dengan pengukuran, untuk itu harus tersedia alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian seperti penjelasan dalam Sugiyono (2015, hal. 148) “instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara sfesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.”

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil penerapan model-model pendekatan taktis dalam permainan bola besar dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

#### a) Instrumen penilaian

Menurut Oslin, dkk (1998) dalam Memment dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI “untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai”. Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan digantikan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Masih menurut Oslin dkk. (dalam Metzler 2000, hlm. 428) mengemukakan :

*Develoved tht Game Performance Assesment Instrument (GPAI) specifically for use with the Tactical Games model. Described earlier in this chapter, the GPAI is essentially a performance scoring system that a teacher can use to observe and assess various components of games performance to determine if students are making and executing tactical decisions during game play.*

Mengembangkan GPAI khusus untuk digunakan dengan model permainan taktis. GPAI pada dasarnya adalah sistem penilaian kinerja yang dapat digunakan seorang guru untuk mengamati dan menilai berbagai komponen kinerja permainan untuk menentukan apakah siswa tersebut membuat dan melaksanakan keputusan taktis selama permainan.

Dari pendapat di atas, bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan serta bebas menentukan



tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan selanjutnya. Berikut ini adalah komponen-komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian.

Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian:

**Tabel 3.2**  
**Komponen GPAI**

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria Penilaian Penampilan</b>
Keputusan yang diambil ( <i>Decision Marking</i> )	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Memberikan Dukungan ( <i>Support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/ Menandai ( <i>Guard/ Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

(sumber: *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Instructional Models for Physical Education*, menurut Griffin dkk (dalam Metzler, 2005, hlm.362)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan bola besar untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam bermain, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *Support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran bola besar dan

mencatat sesuai atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

**Tabel 3.3**  
**Aspek yang diambil dari beberapa komponen**

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Making)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengoper bola dengan akurat dan menjangkau penerima yang dituju</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengarahkan bola tepat di ruang kosong lawan</li> </ul>
2. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Akurasi passing bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengambil keputusan tepat ketika mengoper bola takraw</li> </ul>
3. Memberi dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa berusaha memberi operan seenak mungkin kepada temanya</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menempati posisi yang tepat</li> </ul>

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan :

**Tabel 3.4**  
**Format Penilaian GPAI**

No	Nama	Aspek yang Dinilai					
		Membuat Keputusan (Decision Making)		Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)		Memberi Dukungan (Support)	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan :

A = Sesuai                      E = Efisien

IA = Tidak sesuai            IE = Tidak Efisien

Penilaian performance : (keputusan yang diambil (*DMI*) + melaksanakan keterampilan (*SEI*) + penyesuaian (*AI*) : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

Nilai Akhir                      :  $\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$

### b) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto–foto dan video ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

### c) Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

**Tabel 3.5**  
**Catatan lapangan**

Tindakan	:	
Hari/tgl	:	
Waktu	:	
Pengajar	:	
		.....
		.....
		.....
		.....

## F. Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan rumus statistik untuk menghitung atau mengolah hasil tes. Data yang diperoleh dari hasil pengetesan masih merupakan skor-skor mentah, belum diolah. Supaya skor-skor itu mempunyai arti, maka data tersebut harus diolah secara statistik agar menimbulkan kebenaran untuk menjawab persoalan-persoalan atau yang diajukan dalam penelitian.

Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus dari Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 89) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

- $\bar{x}$  : Nilai rata-rata yang dicari
- $x_i$  : Jumlah skor yang di dapat
- $n$  : Banyak sampel
- $\sum$  : “Sigma” yang berarti jumlah

2. Menghitung simpangan baku dengan menggunakan rumus dari Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 99) sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

- $S$  : Simpangan baku yang dicari
- $n$  : Banyak sampel
- $x$  : Skor yang di capai seseorang
- $\bar{x}$  : Nilai rata-rata
- $\sum$  : “Sigma” yang berarti jumlah

3. Menguji normalitas data menggunakan SPSS. Dengan langkah :
  - a. Menu Analyze → Descriptive Statistics → Explorer.
  - b. Pengisian Sub-menu :
    - Dependent list, masukan variabel
    - Factor list, masukan jika ada 2 atau lebih variabel. Kalau tidak ada diabaikan saja.
    - Klik statistics
    - Tanda centang pada menu descriptive sudah dipilih, untuk keseragaman menu yang lain tidak usah di centang. Kemudian tekan continue.
    - Kemudian klik menu plots. Muncul kotak dialog plots.
    - Pada boxplot pilih none artinya tidak akan dibuat boxplot.
    - Pada descriptive, tidak ada yang dipilih atau stem and left di deselect (klik mouse pada kotak sebelah kiri hingga tidak ada tanda apapun)
    - Aktifkan pilihan normality plots with tests.
    - Pada kotak spread vs level vs levene test, digunakan jika data lebih dari dua kelompok data atau 2 variabel yang akan diuji. Pilih power estimation untuk menguji kesamaan varians.
    - Tekan continue untuk kembali ke kotak dialog sebelumnya.
    - Pada bagian display (lihat pada bagian pertama pengisian), pilih Both yang berarti akan dianalisis statistics dan plots.
    - Tekan oke jika pengisian sudah selesai dan akan muncul output
    - Output yang muncul ada dua macam yaitu Kolmogorov-smirnov dan Shapiro-wilk.

4. Menguji homogenitas dengan menggunakan SPSS. Dengan langkah-langkah :
  - a. Buka file data uji homogenitas
  - b. Dari menu utama SPSS, pilih menu Analyze, kemudian pilih submenu Compare Means-One Way Anova
  - c. Dependen List, klik variabel, kemudian klik tanda > bagian yang atas.
  - d. Factor List, klik variabel metode. Kemudian klik tanda > bagian yang bawah
  - e. Klik Opsions
  - f. Klik Homogeneity of variance, kemudian klik continue
  - g. Klik oke untuk mengakhiri perintah, sehingga menghasilkan output.
5. Menguji Hipotesis, menggunakan SPSS. Dengan langkah-langkah:
  - a. Pemasukan data :
    - Dari menu utama file, pilih menu new, lalu klik pada data, kemudian klik pada *sheet tab* variable view.
    - Pengisian variabel pre-test, pada kotak name, sesuai kasus, ketik pre-test,
    - Pengisian variabel post-test, pada kotak name, sesuai kasus, ketik post-test,
    - Abaikan bagian yang lain, tekan CTRL-T untuk ke data view.
  - b. Mengisi data:
 

Untuk mengisi data, dari tampilan variable view, tekan CTRL-T untuk berpindah editor ke data view, hingga tampak dua nama variabel tersebut. Hati-hati dalam menginput data, bila data pecahan pastikan pengoprasian dengan tanda titik atau dengan tanda koma.

c. Pengolahan data dengan SPSS

- nu Analyze → Compare Means → Paired Samples T Test, sehingga tampak seperti pada layar.
- Paired variable (s) atau variable yang akan diuji, karena yang akan diuji adalah data pre-test dan post-test.
- Untuk menu option atau pilihan yang lain, maka klik.
- Untuk pengisian confident interval atau tingkat kepercayaan, untuk penelitian pada olahraga bisa menggunakan tingkat signifikansi 5% atau tingkat kepercayaan 95%. Lalu tekan countinue sehingga keluar hasil output.